
KID
Kindle Imagine Develop
©KID
水の旋律2
緋の記憶
ひのきおく

このソフトウェアの解説書および"PlayStation 2"の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

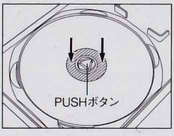
使用上のご注意

●このソフトウェアは"PlayStation 2"専用です。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●このソフトウェアは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"に対応しています。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●"PlayStation 2"をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

ディスクとメモリーカードの取り出し／収納方法

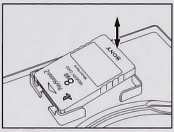
ディスクやメモリーカードを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク



取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード



取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

SLPM 66531

水の旋律2 緋の記憶

ひのきおく

CONTENTS

目次

弊社の商品にはアンケートハガキは封入されておりません。弊社ホームページにてアンケートを受け付けておりますので、お手数ですがご意見ご感想などは下記のURLにアクセスして頂きWeb上で投稿して頂ければと思います。

株式会社キッド ホームページアドレス　http://www.kid-game.co.jp



「――私は、戦う。この運命と」

養護施設「柏木ホーム」で育った主人公は、高校二年生。
周りが受験ムードに染まり始める中、進路は就職と決めている彼女は、
ちょっとした疎外感を感じていた。

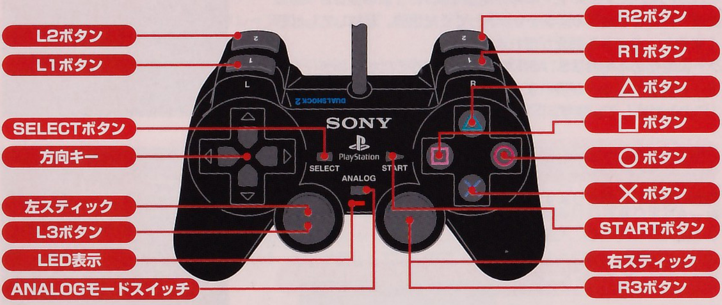
そんな折、同じホームの卒業生「手塚京輔」に誘われ一緒に訪れた森で、
主人公は吸い寄せられるように、古びた祠の前にたどり着く。

彼女が祠に触れた瞬間、その扉はゆっくりと音をたてて開いた。
その中に入っていたのは――――一振りの太刀。

手にとった瞬間、太刀は鈍い色に光り、
太刀に触れた主人公の手に、不思議な形の紋様が浮かび上がった……。
そして“誰か”が彼女にむかって語りかけてきたのだ。

“夕日輝く者よ　聞きなさい
この太刀こそが、あなたを運命に導くでしょう……”

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



※L3ボタンは左スティックを、R3ボタンは右スティックを押すことを意味します。

■操作方法

方向キー左右	カーソル移動／ページ移動／メッセージ送り
方向キー上下	カーソル移動／メッセージ送り
○ボタン	メニューやマップ、選択肢の決定／オートプレイ開始（押しっぱなし）／メッセージ送り
×ボタン	メッセージウィンドウの消去／メニューのキャンセルやEXIT／オートプレイやメッセージスキップの停止／メッセージログからの復帰
△ボタン	メッセージログの呼び出し
□ボタン	システムメニューの呼び出し
L1ボタン	画面の切り替え
L2ボタン	カーソル移動（昇り）
L3ボタン	○ボタンと同じ
R1ボタン	画面の切り替え／既読文章のみスキップ（押している間）
R2ボタン	カーソル移動（降り）／強制メッセージスキップ（押している間）
R3ボタン	○ボタンと同じ
STARTボタン	メッセージスキップの開始
左スティック	カーソル移動／メッセージ送り／ページ移動
右スティック	カーソル移動／メッセージ送り／ページ移動

※バイブレーション（振動）機能について
このソフトはアナログコントローラが接続されていれば、ゲームの状況に応じてアナログコントローラが振動します。振動機能を利用するには、オプション（P.6参照）から「振動」（デフォルトではON）をONにしておく必要があります。
※アナログコントローラ（DUALSHOCK）も上記と同様の操作方法でご使用いただけますが、コントローラでは、右スティック、左スティック、R3ボタン、L3ボタンは使用できません。振動機能にも対応していません。
※ゲーム中は常にアナログモードです。ＬＥＤ表示は常時赤色になっております。ANALOGモードスイッチによるデジタルモードへの切り替えは出来ません。
※コントローラ端子１のみ対応しています。

Start ゲームの始め方

「水の旋律2～緋の記憶～」の起動



“プレイステーション 2”本体の電源を入れ、「水の旋律2～緋の記憶～」のゲームディスクをセットしてください。起動してしばらくすると、タイトル画面が現れます。
ゲームを始める場合はSTARTボタンを押してください。ゲームスタート時のメニューが現れます。また、MEMORY CARD差込口1にのみ対応しています。

ニューゲーム



物語の最初から始まります。初めてプレイされる方はこちらをお選び下さい。

コンティニュー

物語を以前にセーブしたところから再開します。
ラストゲーム、ロード、クイックロード、ショートカットの四種類の再開方法があります。



ラストゲーム	前回プレイした最後の状況でプレイを再開します。
ロード	“プレイステーション 2”専用メモリーカード(8MB)(別売り)にセーブしたところから再開します。(→P.8参照)
クイックロード	クイックセーブしたところから再開します。(→P.8参照)
ショートカット	物語の途中からゲームをスタートする機能です。ゲームクリア後システムデータを、“プレイステーション 2”専用メモリーカード(8MB)(別売り)にセーブすると使用できるようになります。

システムデータ

“プレイステーション 2”専用メモリーカード(8MB)(別売り)にあるシステムデータのロード、セーブをします。

オプション	ゲーム環境の確認、変更を行います。(→P.7参照)
操作説明	ゲームの操作説明が確認できます。
システムロード	セーブしたシステムデータをロードします。
システムセーブ	ゲームのシステムデータを保存します。

※「システムセーブ」は、ゲーム全体の情報（ゲームの進行状況やプレイ時間、読んだメッセージの数等）を保存する機能です。物語の途中経過を保存する場合は「セーブ」（→P.8参照）を行ってください。

スペシャル

「アルバム」「ジュークボックス」「ムービー」「プリント」「クリアリスト」を見ることができます。

アナザーアフターワード

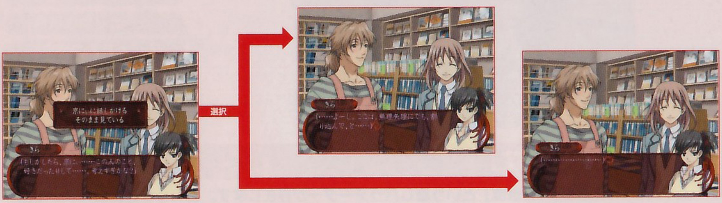
「水の旋律」データを引き継ぎ、特定のイベントを見ている状態でゲームをクリアすると、前作主人公「白石陽菜」の「アフターワード」を楽しむことができます。

データ引継ぎ

ニューゲームやショートカットからゲームをはじめる場合「水の旋律」でのエンディングを引き継ぐかどうか選択することができます。（“プレイステーション 2”専用メモリーカード（8MB／別売り）に「水の旋律」のセーブデータがあった場合のみ）
データを引き継ぐと「誰とのエンディングを引き継ぐか」を選択することができ、それによって専用のイベントが追加されます。
※引継ぎ用のセーブデータは「水の旋律」プレイ中にセーブを行うことで作成できます。

選択次第でストーリーは変化！

「水の旋律2～緋の記憶～」は、ゲーム中のメッセージを読み進めることで進行していきます。ただし、ゲームの進行によっては選択肢が表示され、プレイヤーは自分の判断でゲームを進めなければなりません。選択肢が表示された場合は、方向キーまたは左スティック上下で任意の選択肢を選び、○ボタンで決定します。もちろん、選択肢によって以後のストーリーは変化していくので、決定の際にはよく考えて選びましょう。



メッセージログ

ゲーム中に△ボタンを押すとバックログが表示されます。
このモードでは、進んできたテキストを読み返したり音声の再生をすることができます。
また、好きな所からゲームを再開することもできます。（一部戻れないシーンもあります。）

ログ表示モード

方向キーまたは左スティック左	1ページ前のテキストを表示します。
方向キーまたは左スティック右	1ページ後のテキストを表示します。
方向キーまたは左スティック上	1行前のテキストを表示します。
方向キーまたは左スティック下	1行後のテキストを表示します。
×ボタン	ゲーム画面に戻ります。
△ボタン	カーソルモードに入ります。
L1ボタン	残っているログの一番最初を表示します。
L2ボタン	1行前のテキストを表示します。
R1ボタン	残っているログの一番最後を表示します。
R2ボタン	1行後のテキストを表示します。

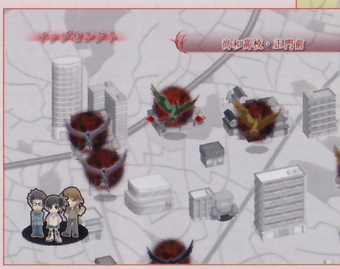
カーソルモード

方向キーまたは左スティック左	1ページ前のテキストを表示します。
方向キーまたは左スティック右	1ページ後のテキストを表示します。
方向キーまたは左スティック上	カーソルがひとつ上がります。
方向キーまたは左スティック下	カーソルがひとつ下がります。
○ボタン	現在選択している個所からゲームを再開します。
×ボタン	ログ表示モードに戻ります。
△ボタン	現在選択している個所以降の音声を連続で選択します。
□ボタン	現在選択している個所の音声を再生します。
L1ボタン	残っているログの一番最初を表示します。
L2ボタン	カーソルがひとつ上がります。
R1ボタン	残っているログの一番最後を表示します。
R2ボタン	カーソルがひとつ下がります。

マップ画面

ゲーム中、画面にマップが表示されることがあります。方向キーまたは左ステック左右でカーソルを動かし、選択箇所を切り替えることができます。マップ上の場所を選択すると、場所の名称と、その場所にいるキャラクターが表示されます。
また、特定の日付で戦闘用マップ画面に移行する場合があります。





「覚醒度」と「好感度」

ゲーム中には、「覚醒度」「好感度」という隠しパラメーターが存在します。これらは選択肢によって上下し、バッドエンドを迎えたり、各キャラクターのエンディングが分岐したりします。

戦闘モード

①「メンバーセレクト」　一緒に戦う仲間を選ぼう！
ゲームで知り合ったキャラクターの中から二人、戦闘をサポートしてくれるメンバーを選びます。



②「マップセレクト」　移動先を選ぼう！
戦闘日用のマップで行きたい場所を選ぶと、その場所で戦いが始まります。

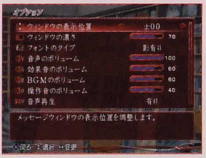
③「戦闘方法」　コマンドを入力しよう！
戦闘では「攻撃・反撃・牽制」３つのどの行動をおこすかを選びます。
３つの行動のコマンドは、「“反撃は攻撃”に勝ち／“牽制は反撃”に勝ち／“攻撃は牽制”に勝つ」という、３すくみになっています。
「“勝ち”→敵にダメージ、“あいこ”→ダメージ相殺、“負け”→味方にダメージ」の形で戦闘は進み、敵、または味方のどちらか全員分のゲージが０になった時点で終了となります。

④「ブレイクポイント」　必殺技を出そう！
“勝ち”か“あいこ”だった場合に増える「ブレイクポイント」が一定以上たまると、「必殺技」を選ぶことが可能になります。
「必殺技」は「攻撃・反撃・牽制」のどの行動にも勝つことができ、通常よりも大きなダメージを与えます。ただし、敵の「必殺技」を防ぐには、こちらも「必殺技」で「相殺」を狙う必要があるので、敵の行動にも

システムメニュー

ゲーム中に□ボタンを押すとシステムメニューが表示されます。そこではゲームデータのロードやセーブの他、操作方法を確認したり、ゲーム環境の設定をしたりできます。自分ならではの快適な環境に設定して、ゲームを楽しみましょう。





オプション

ウィンドウの表示位置	メッセージウィンドウの表示位置を調整します。
ウィンドウの濃さ	メッセージウィンドウの不透明度を設定します。
フォントのタイプ	メッセージフォントのタイプを設定します。
音声のボリューム	キャラクターの音声のボリュームを調整します。
効果音のボリューム	効果音のボリュームを調整します。
BGMのボリューム	BGMのボリュームを調整します。
操作音のボリューム	操作音のボリュームを調整します。
音声再生	全キャラクター音声再生の有無を設定します。
キャラ別音声再生	キャラクターごとに音声再生の有無を設定します。
音声ハイライト	音声再生中にBGMの音量を下げる機能です。BGMの音量の下げ幅を設定します。
音声とメッセージの同期	音声とメッセージ表示の同期を設定します。
メッセージの表示スピード	メッセージの表示スピードを調整します。
オートモードのスピード	オートモード時のスピードを調整します。
スキップのスピード	スキップのスピードを調整します。
スキップのモード	スキップのモード設定をします。
ゲーム開始時の状態	ゲーム開始時のメッセージ送りを設定します。
自動クイックセーブの設定	自動クイックセーブのポイントを設定します。
シーンタイトルの表示	シーン変更時のシーンタイトル表示の有無を設定します。
振　動	アナログコントローラの振動機能の有無を設定します。
初期設定に戻す	オプションを初期設定に戻します。
戻　る	ゲームに戻ります。

プリンタ接続について

タイトル画面の、「スペシャル」内にある「プリント」では、"PlayStation 2" にプリンタを接続して、イベントCGなどを印刷できます。対応機器については、
http://www.i-love-epson.co.jp/products/colorio/playstation/及び、
http://www.kid-game.co.jp/printer/をご覧下さい。

"PlayStation 2"とプリンタの接続

1.USBケーブルを、"PlayStation 2" 本体の "ΨUSB端子" に差し込みます。"ΨUSB端子" は2ヶ所ありますが、どちらに差してもかまいません。

2.USBケーブルを、プリンタのUSBインターフェイスコネクタに差し込みます。

Save & Load　セーブとロード

セーブ

ゲームを中断して、プレイの内容を保存したいときは「セーブ」を使います。ゲーム中に□ボタンを押して、システムメニューを表示し、セーブを選びましょう。データの保存には128KB以上の空き容量のある“プレイステーション 2”専用メモリーカード（8MB）（別売り）を、あらかじめMEMORY CARD差込口1に差し込んでおく必要があります。なお、保存できるデータ数は64個までとなっています。



ロード

以前に保存したゲームを再開します。あらかじめデータが保存された“プレイステーション 2”専用メモリーカード（8MB）（別売り）をMEMORY CARD差込口1に差し込んでおいてください。次にゲーム中に□ボタンを押してシステムメニューを開き、ロードを選びましょう。データの一覧が表示されたら、方向キーまたは左スティックを使って任意のデータを選び、○ボタンを押すとゲームが再開します。



クイックセーブ＆クイックロード

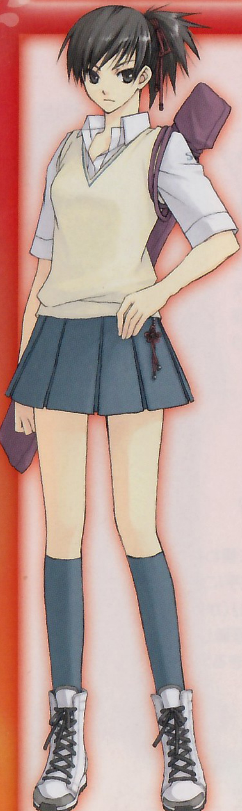
クイックセーブ＆クイックロードとは“プレイステーション 2”本体に簡易的にデータの保存や読み出しを行なう機能です。初期状態では“選択肢＋タイトル毎”に、自動的にクイックセーブが行なわれます。なお、データは最大64個まで保存され、それを超えると古い順に削除され、新しいデータが保存されます。保存のタイミングはオプションの「自動クイックセーブ」で変更できます。また、任意でクイックセーブを行ないたい場合は、システムメニューからクイックセーブを選んでください。



※残しておきたいデータは△ボタンでロックできます。また、ニューゲーム、ロード、ショートカットでゲームを始めたり、本体の電源を切ったりした場合は、“プレイステーション 2”本体に記憶されているクイックセーブの内容は全て消去されますので注意してください。

※ゲームを終了する際に「セーブ」または、「ゲームをやめる」を選んだ後に、システムデータの保存を行なわないと、クイックセーブの内容は“プレイステーション 2”専用メモリーカード（8MB）（別売り）に保存されません。

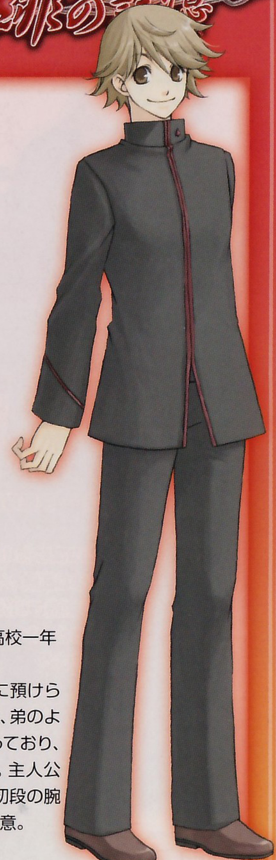




KIRA KASHIWAGI

柏木きら

※名前変更可能
主人公／尚和高校二年
CV. 伊瀬茉莉也（一部）
養護施設「柏木ホーム」出身。
尚和高校・剣道部のエース。
負けず嫌いで気が強い。高校後は就職するつもりでいる。
ホームにいた手塚京輔にひそかに憧れているが、手塚の心にはすでに別の人間がいることを知り、失恋してしまう。
突きから一転打ち下ろす「残心一刀」（ざんしんいっとう）が得意。



YOSHIHARU KASHIWAGI

柏木 好春

主人公の幼馴染み・柏木高校一年
CV. 下野紘
家庭の事情で柏木ホームに預けられ、主人公と一緒に育った、弟のような存在。柏木高校に通っており、設楽優とはクラスメイト。主人公を真似てはじめた剣道は初段の腕前で、「抜き打ち小手」が得意。



KYOSUKE TEDUKA

手塚 京輔

CV. 谷山紀章
主人公のホームの先輩で、憧れの人。
尚和町「茶呑書房」でアルバイトをしながら、大学院に通っている。

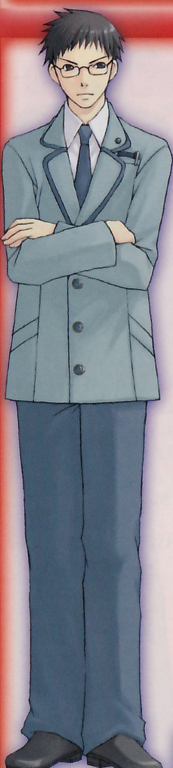


SISTER

シスター

CV. 川崎恵理子
柏木ホームに在籍するシスター長。
主人公の相談役。

Characters　キャラクター紹介



YASUHIDE AZUMI

安曇 康秀

九艘の一族／安曇家跡取り・尚和高校三年

CV.森川智之

主人公の先輩で、寮生。冷静沈着・学業優秀で、尚和高校生徒会長。実は九艘の血を引くひとりで、「灼風の力」（しゃくふうのちから）という、炎をまとった風を相手にぶつけて攻撃する力を持っている。



SHIKIBU YOSHINO

式部 吉乃

九艘の一族／式部家跡取り

CV.岸尾大輔

主人公が町でなにものかに襲われたところを助けてくれた青年。左手に水色の数珠をはめている。「影見の力」（かげみのちから）という、対象の影を看破し、どこにいるかを把握することのできる力を持つ。



TAKAHITO KIRIHARA

桐原 貴人

CV.井上和彦

九艘の一族／尚和高社会科講師。
担当は歴史。



TAKUYA KIRIHARA

桐原 拓哉

CV.子安武人

九艘の一族／尚和高校を卒業し、現在妙栄大学一年。尚和高校講師である桐原貴人の弟。



HINA SHIRAISHI

白石 陽菜

CV.仙台エリ

前作主人公／尚和高校三年
「水の旋律」本編で、九艘の血が目覚める。主人公にとっては京輔をはさんだ恋のライバルだが、陽菜は気づいていない。



MASATSUGU KIRIHARA

桐原 政継

CV.小野大輔

九艘の一族／尚和町で道に迷っているところに主人公と出くわす。



SUGURU SHITARA

設楽 優

一謡の一族／元一謡ハンター・柏木高校一年

CV. 斎賀みつき

元一謡のハンター。「水季」という青年を探しているらしい。無口で、人と一緒にいることを好まない。
チビと言われるのが実は心底嫌い。
箏を好む。『幻惑謡』（まぼろしのうた）という、幻を見せる力を持つ。



RYO AKIDUKI

明月 涼

一謡の一族／明月家長男・一謡道場師範

CV. 近藤隆

街で偶然出会う。小さな町の道場で師範代をしているらしい。剣道はかなりの腕前で、ときおり主人公にも指南してくれる。
『昏睡謡』（ねむりのうた）という、
相手を一時的に眠らせる力を持つ。



SHUICHI KAGARA

加々良 愁一

CV. 森田成一

一謡の一族／西方教育大音楽学科に通う大学生。歳若くして一謡の当主をつとめる。



KEI AKIDUKI

明月 圭

CV. 遠近孝一

一謡の一族／西方教育大体育学科に通う大学生。愁一とよく行動をともにしている。



TETSUO KATASE

片瀬 哲生

CV. 檜山修之

一謡の一族／尚和町によく姿を現す男性。主人公の太刀と似たようなものを持っているらしい。



MIYABI SHITARA

設楽 雅

CV. 百々麻子

一謡の一族／優の母。二年ほど前から体調を崩し、入院している。



SHANA
遮那

八咫の一族・首領

CV. 小西克幸

八咫鴉や妖(あやかし)を使い、一謡や九艘の人々に対して攻撃をしかけてくる。首に黒石の勾玉の首飾りをしている。『鏡聴』(きょうちょう)という、鏡を使った攻撃を得意とする。



FUGEN
普賢

八咫の一族

CV. ???

遮那の部下。『式神』(しきがみ)をつかった攻撃を得意とする。



MIZUKI KAGARA
加々良 水季

CV. 三浦祥朗

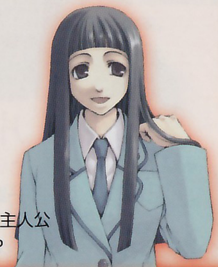
優が探している青年。ときおり尚和町を訪れることがあるようだが……。



KENGO SHINNO
新野 憲吾

CV. 鈴村健一

京輔のバイト先の後輩で、陽菜と仁美の幼馴染。



HITOMI KUSAKABE
日下部 仁美

CV. 新井里美

陽菜の親友で、憲吾と共に幼馴染。主人公とは意外な趣味でつながりが……?

水の旋律2 ～緋の記憶～ キャラクターソング Flameシリーズ始動!!

前作Dropシリーズに続き、今回もデュエットver、ソロverと、まだまだ超豪華内容です。乞うご期待♪

11/22 Flame I ……森川智之 vs 岸尾大輔
VGCD-0053　¥2,520 tax in

12/8 Flame II ……斎賀みつき vs 近藤隆
VGCD-0054　¥2,520 tax in

12/22 Flame III ……小西克幸 vs 下野紘
VGCD-0055　¥2,520 tax in

「水の旋律」キャラクターソング ～二人のアナザーストーリー～ Dropシリーズ発売中!!



Drop I
井上和彦 vs 子安武人
VGCD-0024



Drop II
谷山紀章 vs 鈴村健一
VGCD-0025



Drop III
森田成一 vs 遠近孝一
VGCD-0026



Drop IV
檜山修之 vs 齋賀みつき
VGCD-0027

発売元：株式会社 5pb. / FIVE RECORDS　販売元：ジェネオン エンタテインメント 株式会社



全てはここから始まった……。

- "プレイステーション 2"専用ゲーム「水の旋律」OP／EDテーマ **「ASK／Chapter」**
- ANI-1030
- 定価¥1,260（税抜価格¥1,200）

記念すべき初代「水の旋律」を彩った不朽の名曲「ASK」と「Chapter」両テーマ曲を収録！アニメイト限定販売ですのでお見逃し無く！



オリジナルドラマとサントラをセットで!

- ドラマ＆サントラCD **「水の旋律～花篝～」**
- MMCC-4083
- 定価¥3,990（税抜価格¥3,800）

完全オリジナルエピソードを収録したドラマディスクと使用BGMを網羅したサントラディスクの豪華2枚組！　ジャケットは原画家ひだか氏描き下ろし!!



「水の旋律」アナザーワールド!?

- ドラマCD **「水の旋律～夢想組曲～」**
- MMCC-4101
- 定価¥2,940（税抜価格¥2,800）

「花篝」とは正反対!?
ゲームでは絶対ありえない爆笑エピソードを収録した掟破りな一枚！　他では聞けない(見れない？)スタッフ座談会も収録！

続々登場!「水の旋律2～緋の記憶～」関連CD

2006年初冬 発売予定！ 続報を待て!!

「水の旋律2～緋の記憶～」OP／EDテーマ
「水の旋律2」ドラマ＆サントラCD

最新情報はマリン・エンタテインメントHPでチェック！
http://www.marine-e.co.jp/



〒140-0011　東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート　TEL.03-5753-0835【受付時間：月～金曜日（祝祭日除く）10：00～17：00】
※ゲームの攻略についてはお答えできませんので、予めご了承下さい。
ホームページURL：http://www.kid-game.co.jp
携帯用URL：http://www.kid-game.co.jp/m

KID
Kindle Imagine Develop
開発・発売元：**株式会社キッド**
販売元：**エレクトロニック・アーツ株式会社**

SLPM 66531